

E-Modul Etnokonstruktivisme: Implementasi Pada Kelas V Sekolah Dasar Ditinjau Dari Persepsi, Minat Dan Motivasi.

Syahrial¹, Arial², Dwi Agus Kurniawan³, Suci Okta Piyana⁴

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima: 14 Januari 2019
Direvisi: 10 Maret 2019
Dipublikasikan: April 2019

e-ISSN: 2620-3081
p-ISSN: 1411-2744

DOI: <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i2.11030>

Abstract: *This study aims to develop instructional media in the form of teaching materials in the form of electronic modules by using the Pageflip Professional 3D software application for fifth grade elementary school students. The method in this study uses the Research and Development (R & D) method that adapts the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Based on the results of the assessment in this study on the questionnaire obtained the frequency perception of 25 students with a percentage of 100% in the sufficient category. For the interest questionnaire to get frequency as many as 20 students with a percentage of 80% in the good category. While the motivation questionnaire obtained frequency of 25 students with a percentage of 100% in the good category. The resulting data shows that the electronic ethnoconstructivism module based on the Pageflip Professional 3D software developed can be used as teaching material in the learning process.*

Keywords: *learning, ICT, learning media, electronic modules, 3D pageflip professional, local wisdom,*

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa bahan ajar dalam bentuk modul elektronik dengan menggunakan aplikasi software 3D Pageflip Professional untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang mengadaptasi model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Berdasarkan hasil penilaian dalam penelitian ini pada angket Persepsi memperoleh frekuensi sebanyak 25 siswa dengan persentase 100% dalam kategori cukup. Untuk angket minat mendapatkan frekuensi sebanyak 20 siswa dengan persentase sebesar 80% dalam kategori baik. Sementara untuk angket motivasi diperoleh frekuensi sebanyak 25 siswa dengan persentase sebesar 100% dalam kategori baik. Dari data yang dihasilkan menunjukkan bahwa modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis software 3D Pageflip Professional yang dikembangkan dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.*

Kata kunci: *pembelajaran, TIK, media pembelajaran, modul elektronik, 3D pageflip professional, kearifan lokal*

© 2019 PPS Universitas Negeri Jakarta

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, e-mail: syahrial.karea@gmail.com

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, e-mail: asrial@unj.ac.id

³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, e-mail: dwiagus.k@unj.ac.id

⁴Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, e-mail: suci.okta.piyana@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk kemajuan suatu negara, karena dengan adanya pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Jika kualitas sumber daya manusia masih kurang baik, maka diperlukan peningkatan dalam pendidikan. Sejalan dengan (Djidu & Jailani, 2018) Pendidikan yang baik dan berkualitas menjadi tolak ukur kualitas sumber daya manusia. Suatu bangsa yang sudah maju sudah pasti memiliki sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satunya ditandai dengan pendidikan yang sudah mampu membentuk watak setiap individu menjadi lebih baik. Sesuai dengan fungsi pendidikan nasional yang tercantum dalam UU nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sisdiknas yaitu pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Syamsuriyanti & Sukirno, 2018). The purpose of education is to the intellectual life of the nation (Sukasni & Efendy, 2017). Pendidikan yang berkualitas tidak lepas dari seorang guru yang mampu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Karena dengan adanya kemajuan teknologi dapat mempermudah guru maupun siswa dalam mengakses sumber-sumber belajar dan pembelajaran yang menggunakan TIK akan memperoleh hasil yang lebih baik. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memfasilitasi belajar guna tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatkan kinerja pemelajar dalam belajar dan pembelajaran (Rahmadi, Khaerudin, & Kustandi, 2018). Creating convenience in learning content and interacting with others, anytime and anywhere (Cahyanti, Sinaga, & Amsor, 2018). Seiring dengan kemajuan teknologi, guru juga dituntut dapat meningkatkan kompetensi yang dimilikinya dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Sejalan dengan Alfiriani dan Hutabri (2017) mengatakan upaya yang harus dilakukan guru dalam meningkatkan kompetensinya adalah dengan merancang berbagai macam gaya belajar, media dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa

Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, guru harus merancang kegiatan pembelajaran dengan sebaik mungkin agar menjadi bermakna. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang oleh guru sebaik mungkin agar terjadinya proses atau kegiatan belajar pada siswa. Sebagai seorang guru harus mampu mengelola pembelajaran dengan baik, dimana siswa mudah memahami sebuah konsep yang dipelajari. Sejalan dengan Pujiastuti, Kawuryan, dan Ambarwati (2017) mengatakan pembelajaran yang menghubungkan situasi nyata, dimana guru menghubungkan pembelajaran dengan lingkungan disekitar peserta akan menyebabkan pembelajaran lebih bermakna, karena dengan pengalaman langsung siswa akan mudah memahami konsep yang dipelajari dan menghubungkannya dengan konsep yang sudah dipahami. Guru berperan penting dalam proses pembelajaran, karna guru memiliki peran yang sangat besar dikelas seperti memperkaya pengetahuan peserta didik. This research claims that the teacher who makes great activation of his roles in classroom, tends to be the top and the most first factor that improves classroom management and enriches learners knowledge (Abdel Rahman Ibrahim, 2016)

Proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik, apabila guru memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, karena dengan adanya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi. The media is all the physical tools that can present the message and stimulate students to learn (Perdana, Sarwanto, Sukarmin, & Sujadi, 2017). Dengan adanya media dalam mendukung proses pembelajaran maka hal ini akan mempermudah baik pendidik maupun peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran dan memberikan dampak yang positif terhadap siswa dalam pelaksanaan pembelajaran maka diperlukan media pembelajaran untuk memudahkan pendidik (Zulika, Wijaya, Masitoh, Utari, & Titin, 2018; Miraza, Jufrida & Pathoni, 2018). Media pembelajaran bisa berupa gambar, buku teks, e-modul dan alat-alat teknologi lainnya. Guru yang menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan tampak lebih nyata, sehingga siswa tidak merasa bosan dengan apa yang sedang dipelajari. Sejalan dengan (Sujoko, 2013) media pembelajaran dapat memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkrit. Sehingga dengan adanya media dapat memberikan pengalaman lebih nyata, memotivasi, meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar.

Kemajuan teknologi yang semakin canggih dalam pendidikan dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran berupa bahan ajar yang berbentuk modul elektronik. Penggunaan modul elektronik sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. (Wulansari, Kantun, & Suharso, 2018) e-modul merupakan bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran secara mandiri yang dalam penggunaannya menggunakan media elektronik. Karena modul elektronik dapat membantu siswa untuk belajar secara individual/mandiri didalam kelas, sehingga guru dalam pembelajaran hanya sebagai fasilitator. Sejalan dengan (Setiawan, Dasna & Marfu'ah, 2016; Koderi, 2017) Modul elektronik di kembangkan untuk memung-kinkan peserta didik melakukan dan meningkatkan hasil belajar secara mandiri. Modul elektronik yang digunakan dalam pembelajaran harus dirancang oleh guru dengan sangat menarik, seperti guru menampilkan beberapa gambar dan video didalam modul agar siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan mudah. Sejalan dengan (Imansari & Sunaryantiningsih, 2016) modul elektronik dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui komputer dan keberadaan e-modul dapat meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa. The students' learning outcomes using interactive electronic books were higher than printed books (Suyatna, Maulina, Rakhmawati, & Khasanah, 2018).

Penggunaan e-modul sebagai bahan ajar yang memanfaatkan teknologi bisa mempermudah guru untuk memperkenalkan budaya-budaya yang ada disekitar siswa. Dimana guru bisa mengaitkan materi yang dipelajari dengan kearifan lokal dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa dapat mengetahui kearifan lokal yang ada di daerahnya, kemudian melestarikan nilai-nilai yang terdapat didalamnya. (Supartinah, Kawuryan, dan Hastuti, 2018) kearifan lokal mencakup berbagai pengetahuan, pandangan, dan nilai-nilai baik yang diperoleh dari generasi sebelumnya maupun berbagai pengalaman

di masa kini. Kearifan lokal perlu dilestarikan, khususnya nilai-nilai yang terdapat didalamnya oleh siswa agar tidak terpengaruh oleh budaya-budaya luar yang dapat mempengaruhi karakter seseorang. Sejalan dengan (Subali, Sopyan, dan Ellianawati, 2015) The character education in Indonesian previous educational system is an educational system aimed to implement the local wisdom in the students' learning by developing a variety of positive behaviors such as morals, manners, well behaved, live healthy, critical, successful, and acceptable as a social human being. Dalam kehidupan, kearifan lokal dijadikan sebagai pegangan karena mengandung nilai-nilai yang sudah turun-temurun dan dipercayai dapat membawa pengaruh yang baik dalam bermasyarakat. Sejalan dengan (Alqomayi, 2018) kearifan lokal merupakan produk budaya masa lalu yang patut secara terus-menerus dijadikan pegangan hidup. Meskipun bernilai lokal, tetapi nilai yang terkandung didalamnya dianggap sangat universal.

Berdasarkan hasil yang ada dilapangan guru mengalami kesulitan dalam mengimplementasikan pembelajaran yang berkaitan dengan etno dalam proses pembelajaran. Karena guru belum bisa memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Padahal disetiap sekolah sudah tersedia beberapa macam teknologi yang mendukung proses pembelajaran seperti komputer dan laptop. Oleh karena itu, diperlukan modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis software 3D Pageflip Professional untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan budaya dilingkungan siswa.

Modul elektronik yang dikembangkan menggunakan software 3D Pageflip Professional memiliki tampilan yang sangat menarik, karena dengan menggunakan software 3D Pageflip modul memiliki tampilan seperti sebuah buku yang sesungguhnya. Dimana modul elektronik berbasis 3D Pageflip Professional bisa bergerak seperti membolak-balikkan sebuah buku, bisa menampilkan gambar, audio, animasi dan video yang membuat pengguna (guru atau siswa) merasa tertarik untuk menggunakannya dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, sebelum menggunakan 3D Pageflip Professional guru harus mendesain tampilan modul elektronik dengan sangat menarik agar dalam proses pembelajaran siswa merasa senang, tidak mudah bosan atau jenuh dan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat mereka serap dengan mudah, serta tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. *Enjoyment in learning is the emotional expression of students intrinsically linked to student motivation to learn, with learning and school performance at school (Manasia, 2015)*

Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar yang diintegrasikan dengan kearifan local (etno) menggunakan 3D page flip serta untuk melihat persepsi, minat serta motivasi yang dimiliki oleh siswa setelah dikenalkan e-modul etnokonstruktivisme berbasis 3D page flip dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitin pengembangan *research and development (R&D)* yang mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). (Branch, 2009) *Because ADDIE is appropriate for developing educational products and*

other learning resources. Untuk itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk pembelajaran yang akan digunakan di sekolah. Menurut (Silalahi, 2015) penelitian pengembangan adalah penelitian yang memfokuskan pada pengembangan produk, baik produk industri maupun produk pembelajaran dalam dunia sekolah yang diuji secara sistematis di lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan hingga memenuhi kriteria efektif, dan bermutu sehingga layak untuk digunakan. Model ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Tahap analisis merupakan tahapan pertama sebelum mengembangkan produk. Pada tahap ini kebutuhan dan tujuan dari pembelajaran dianalisis terhadap apa yang akan dipelajari oleh siswa. Tahap desain terdiri dari penyusunan isi modul elektronik seperti materi, cerita, prakarya dan penyusunan instrumen. Pada tahap pengembangan dikembangkan bahan ajar berupa modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis 3D Pageflip Professional. Setelah tahap pengembangan dilakukan implementasi yang diuji cobakan kepada siswa kelas 5 sekolah dasar untuk mengetahui persepsi, minat dan motivasi siswa. Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, tahap ini dilakukan dengan melakukan uji kelayakan modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis 3D Pageflip Professional.

Dalam penelitian ini, terdapat validitas konten yang dilakukan melalui konsultasi dengan para ahli (Kriteria validasi Penilaian Pakar) sesuai dengan bidangnya. Uji validitas dalam penelitian ini melibatkan ahli media. Validitas konten dapat dilihat dari kesesuaian produk dengan tuntutan kurikulum (Ivers & Baron, 2002). Dengan kriteria penilaian seperti tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Kriteria validasi

Kriteria	Interval
Sangat Layak	0.0 – 25.0
Layak	25.1 – 50.0
Tidak Layak	50.1 – 75.0
Sangat Tidak Layak	75.1 – 100

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 13/I Rengas Condong, Batanghari tahun ajaran 2018/2019, dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas VA yang berjumlah 25 orang siswa. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan angket. Angket yang digunakan ada 3 maca, yaitu angket persepsi, angket minat, dan angket motivasi siswa dimana, angket tersebut menggunakan skala likert 5 (lima), dengan pernyataan positif sangat Setuju dengan nilai 5, setuju dengan nilai 4, cukup bernilai 3, tidak setuju bernilai 2, dan sangat tidak setuju bernilai 1. Kategori pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 2.berikut, yaitu sangat tidak baik, tidak baik, cukup, baik, dan sangat baik

Tabel 2. Kategori persepsi, minat, dan motivasi siswa

Interval	Kriteria
20.0-36.0	Sangat Tidak Baik
36.1-52.0	Tidak Baik
52.1-68.0	Cukup
68.1-84.0	Baik
84.1-100	Sangat Baik

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan validasi ahli untuk melihat apakah e-modul layak digunakan atau tidak. Kemudian menyebarkan angket persepsi, minat, dan motivasi untuk melihat implementasi dari e-modul etnokonstruktivisme yang telah dibuat. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif yang digunakan untuk mendeskripsikan hasil implementasi dari e-modul pada persepsi, minat dan motivasi siswa berupa Mean, Median, Modus, Range, nilai maksimum dan nilai minimum pada setiap variabel yang dibantu dengan aplikasi SPSS 22.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan bahan ajar berupa modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis 3D Pageflip Propessional. Prosedur pengembangan dimulai dengan analisis kebutuhan terlebih dahulu. Pada tahap ini kebutuhan dan tujuan dari pembelajaran dianalisis terhadap apa yang akan dipelajari oleh siswa berdasarkan hasil yang ada dilapangan khususnya kelas V SD guru mengalami kesulitan dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan kearifan lokal setempat. Oleh karena itu diperlukannya bahan ajar yang uraian materinya sudah berkaitan dengan budaya setempat agar siswa mengetahui kearifan lokal yang ada didaerahnya dan mampu melestarikan nilai-nilai yang terdapat dalam kearifan lokal. Tahap desain terdiri dari penyusunan isi modul elektronik seperti materi, cerita, prakarya dan penyusunan instrumen. Tahap ini dilakukan dengan mengaitkan materi, cerita dan prakarya dengan etno yang ada didaerah setempat. Pada tahap pengembangan, desain yang sudah disusun dikembangkan menjadi sebuah produk berupa bahan ajar dalam bentuk modul elektronik etnokonstruktivisme yang dalam penggunaannya berbasis 3D Pageflip Professional. Oleh karena itu dibutuhkan aplikasi 3D Pageflip Professional untuk menampilkan sebuah modul etnokonstruktivisme.

Setelah selesai dilakukan pengembangan, peneliti melakukan validasi oleh ahli yang berkompeten di bidangnya, hasilnya dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil validasi ahli

No	Aspek	Tingkat Kelayakan	Kategori
1	Materi	87.3	Very Decent
2	Tampilan	89.6	
3	Bahasa	88.5	

Berdasarkan tabel 3. Hasil validasi dari ahli menunjukkan bahwa pada aspek materi sebesar 82,3 berarti termasuk dalam kategori Sangat Layak, aspek Tampilan sebesar 83,5, termasuk kategori Sangat Layak, dan aspek Bahasa sebesar 80.2 termasuk kategori Sangat Layak. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa e-module ethnoconstructivism layak untuk dikembangkan dan diuji. Komponen e-modul meliputi judul/halaman sampul, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, cerita tentang etno, pertanyaan, uraian materi, evaluasi, dan prakarya.

Sampul/cover memuat judul modul, kelas, nama pengarang, dan pengguna.



Gambar 1. Halaman Cover

Kompetensi ini terdiri dari kompetensi spiritual, kompetensi sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan.



Gambar 2. Halaman KI

Kompetensi Dasar merupakan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa di setiap mata pelajaran.



Gambar 3. Halaman KD

Indikator dan Tujuan Pembelajaran. Merupakan pengembangan dari kompetensi dasar yang memuat tujuan yang akan dikuasai atau dicapai oleh siswa dalam pembelajaran. Indikator ini didapatkan dari kompetensi dasar yang bisa dikembangkan menjadi beberapa indikator, kemudian indikator diturunkan menjadi sebuah tujuan pembelajaran sesuai dengan Taksonomi Bloom



Gambar 4. Halaman Indikator dan Tujuan Pembelajaran

Cerita yang disajikan berkaitan dengan budaya yang ada didaerah setempat, khususnya daerah Jambi.



Gambar 5. Halaman Cerita

Pertanyaan/ soal. Halaman ini berisi beberapa soal tentang cerita yang telah disajikan.



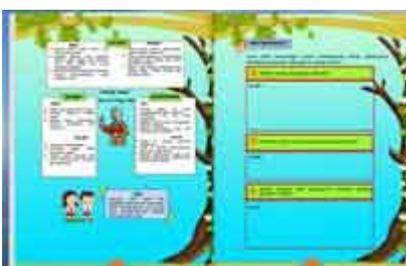
Gambar 6. Halaman soal

Uraian materi berisi tentang penjelasan materi yang berkaitan dengan cerita dan sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 7. Halaman Uraian Materi

Evaluasi diberikan untuk mengukur kemampuan siswa dalam bentuk latihan dan tugas yang berkaitan dengan pelajaran yang telah disampaikan.



Gambar 8. Halaman Evaluasi

Prakarya merupakan tugas yang diberikan guru untuk mengukur keterampilan siswa. Prakarya diberikan setelah siswa mempelajari semua materi dalam satu pembelajaran.



Gambar 9. Halaman Prakarya

Tahap implementasi yang diuji cobakan kepada siswa kelas 5 sekolah dasar untuk mengetahui persepsi, minat dan motivasi siswa. Setelah modul selesai dikembangkan, modul elektronik diuji cobakan kepada siswa kelas VA SD Negeri 13/I Rengas Condong sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung selama 2x45 menit. Sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa kelas VA dibagi menjadi 5 kelompok kecil dengan jumlah siswa setiap kelompok 5 orang siswa. Setelah pelaksanaan uji coba selesai, siswa diminta untuk mengisi angket respon, angket motivasi dan angket minat terhadap penggunaan modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis 3D Pageflip Professional dalam proses pembelajaran.

Hasil data persepsi yang didapatkan dari siswa dengan menggunakan angket persepsi pada penggunaan modul elektronik dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil penilaian persepsi siswa terhadap e-modul dalam pembelajaran

Interval	Persepsi		Mean	Median	Mode	Min	Max	%
	Kategori	Total						
20.0 - 36.0	Sangat Tidak Baik	0						0.0
36.1 - 52.0	Tidak Baik	0						0.0
52.1 - 68.0	Cukup	25	57.5	60	65	55	67	100
68.1 - 84.0	Baik	0						0.0
84.1 - 100.0	Sangat Baik	0						0.0
	Total	25						100

Berdasarkan Tabel 4 deskripsi statistik persepsi siswa pada penggunaan modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis 3D Pageflip Professional, menunjukkan bahwa skor angka yang diperoleh dari 25 responden menghasilkan data yang valid dengan rata-rata 57.5, median 60, modus 65, dengan nilai minimum 55 dan nilai maksimumnya 67. Untuk menunjukkan hasil dari persepsi siswa yang termasuk dalam kategori sangat baik, baik, cukup, tidak baik, dan sangat tidak baik, maka dapat dilihat pada tabel berdasarkan interval skor. Data yang diperoleh 25 responden menunjukkan hasil persepsi termasuk dalam kategori cukup dengan frekuensi 25 siswa dan persentase sebesar 100%. Dilihat dari data yang dihasilkan angket persepsi menunjukkan bahwa terdapat respon positif dari siswa dalam kategori cukup.

Hasil data ini menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap modul-e yang diuji telah menerima tanggapan positif. Ini berarti bahwa dengan penggunaan bahan ajar ini e-module mampu memberikan rangsangan kepada siswa dalam belajar. Proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru memulai

pembentukan persepsi peserta didik (Agustami, Wiyanto, dan Alimah, 2017; Pathoni, Jufrida & Saputri, 2017; Misnah, 2019). Jadi dengan menggunakan e-modul berdasarkan Ethnoconstivism, ini membantu guru untuk membangun persepsi siswa dalam belajar.

Tabel 5. Hasil penilaian minat siswa terhadap e-modul dalam pembelajaran

Minat			Mean	Median	Mode	Min	Max	%
Interval	Kategori	Total						
20.0 - 36.0	Sangat Tidak Baik	0						0.0
36.1 - 52.0	Tidak Baik	0						0.0
52.1 - 68.0	Cukup	3	75.9	76	80	55	91	120
68.1 - 84.0	Baik	20						80.0
84.1 - 100.0	Sangat Baik	2						20.0
Total		25						100

Berdasarkan Tabel 3. Mengenai deskripsi statistik minat siswa pada penggunaan modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis 3D Pageflip Professional menunjukkan bahwa skor angka yang diperoleh dari 25 responden menghasilkan data yang valid dengan rata-rata 75.9, median 76, modus 80, dengan nilai minimum 55 dan nilai maksimumnya 91. Berdasarkan interval skor minat siswa pada penggunaan modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis 3D Pageflip Professional yang terdiri dari 25 responden termasuk dalam kategori baik dengan frekuensi 20 siswa dan persentase sebesar 80%.

Frekuensi ini menunjukkan bahwa lebih dari separuh responden memberi atau menunjukkan minat positif dalam penggunaan e-modul pembelajaran berbasis etnokonstruktivisme dalam pembelajaran. Artinya, jika siswa menunjukkan respons positif, meningkatkan minat belajar siswa lebih banyak dengan menggunakan e-modul pembelajaran berbasis etnokonstruktivisme. Minat rendah dalam belajar siswa dapat diatasi dengan memasukkan unsur hiburan dalam multimedia yang dikembangkan (Ariawan, Muhsetyo, dan Qohar, 2017). Dengan menggunakan modul e-learning berdasarkan etnokonstruktivisme dapat meningkatkan minat belajar dari siswa dan minat belajar. Minat belajar didefinisikan jika seseorang yang memiliki minat belajar, maka individu tersebut memiliki perasaan tertarik pada pelajaran (Nurhasanah & Sobandi, 2016; Fiqri, Kurniawati, & Sarkadi, 2018)

Tabel 6. Hasil penilaian motivasi siswa terhadap e-modul dalam pembelajaran.

Motivasi			Mean	Median	Mode	Min	Max	%
Interval	Kategori	Total						
20.0 - 36.0	Sangat Tidak Baik	0						0.0
36.1 - 52.0	Tidak Baik	0						0.0
52.1 - 68.0	Cukup	0	76.5	77	80	69	83	00
68.1 - 84.0	Baik	25						100
84.1 - 100.0	Sangat Baik	0						0.0
Total		25						100

Berdasarkan Tabel 6, Mengenai deskripsi statistik motivasi siswa pada penggunaan modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis 3D Pageflip Professional menunjukkan bahwa untuk pemerolehan skor dari 25 responden menghasilkan data yang valid untuk motivasi siswa dengan nilai

rata-rata 76.5, median 77, modus 80, dengan nilai minimum 69 dan nilai maksimumnya 83. Berdasarkan interval skor, dapat diperoleh hasil motivasi siswa dari 25 responden termasuk dalam kategori baik dengan frekuensi 25 dan persentase sebesar 100%. Hasil dari data angket motivasi menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam belajar menggunakan modul elektronik tergolong dalam kategori baik, artinya penggunaan modul elektronik dapat membuat siswa bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat. The learning process takes a module to complement the student handbook, in which one of the characteristics of a medium of learning is motivation and curiosity of students. Development of learning modules intended for self-learning students, so that with the given module to assist in motivating students can learn and improve learning outcomes of the students themselves (Perdana, 2017).

Frekuensi ini menunjukkan bahwa lebih dari separuh respons merespons bahwa penggunaan modul e-learning yang diuji Ethnoconstivism mampu memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Ini berarti bahwa dengan hadirnya bahan ajar e-modul pembelajaran berbasis etnoconstivisme, siswa menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Motivasi penting dalam menentukan berapa banyak siswa yang belajar dari kegiatan belajar atau seberapa banyak menyerap informasi disajikan kepada mereka (Anjani, Fatchan, & Amirudin, 2016; Cahyana et al, 2017). Semakin tinggi motivasi siswa, semakin banyak keinginan mereka untuk belajar dan belajar menjadi lebih bermakna. Kegembiraan dalam belajar adalah emosi ekspresi siswa yang secara intrinsik terkait dengan motivasi siswa untuk belajar, dengan belajar dan kinerja sekolah di sekolah (Manasia, 2015; Kasman & Achyanadia, 2018). Belajar dengan menggunakan e-modul pembelajaran berbasis ethnoconstivism dengan menggunakan aplikasi 3D PageFlips Professional menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan hasil dari data tersebut dapat diartikan bahwa persepsi, minat dan respon siswa sekolah dasar termasuk dalam kategori baik, sehingga modul elektronik layak untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan bahan ajar berupa modul elektronik etnokonstruktivisme berbasis 3D Pageflip yang telah di uji coba oleh parah ahli dan sangat layak digunakan dan memiliki daya tarik bagi siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, d dapat dilihat bahwa siswa memiliki persepsi, minat dan motivasi yang baik setelah diperkenalkan e-modul etnokonstruktivisme di dalam pembelajaran. Dengan menggunakan e-modul etnokonstruktivisme ini membuat siswa lebih tertarik didalam pembelajaran, maka dari itu sangat dianjurkan bagi guru untuk menggunakan e-modul etnokonstruktivisme ini di dalam pembelajarannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada menteri ristekdikti untuk hibah penelitian dengan nomor 060/SP2H/RT/DRPM/2019 dan peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan Guru SD Negeri 113/I Rengas Condong.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdel Rahman Ibrahim, M. H. (2016). Classroom Management the Effectiveness of Teacher's Roles. *Education and Linguistics Research*, 2(1), 69.
- Agustami, R. P. (2017). Persepsi Guru Dan Siswa Terhadap Pembelajaran IPA Terpadu Serta Implikasinya Di SMP. *Journal of Innovative Science Education*, 6(1), 96–103.
- Anjani, K. D., Geografi, P., & Malang, P. N. (2016). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen Dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(9), 1787–1790.
- Alfiriani Dan Hutabri. (2017). “Kepraktisan Dan Keefektifan Modul Pembelajaran Bilingual Berbasis Komputer”. *Jurnal Kependidikan, Vol.1 No.1*
- Alqomayi, S. (2018). Kearifan Lokal Berbasis Islam Dalam Pelestarian Lingkungan Hidup. *IBDA` : Jurnal Kajian Islam Dan Budaya*, 10(1), 15–29.
- Ariawan, B., & Muhsetyo, G. (2017). Pengembangan Edutainment Multimedia Belajar Program Linier Siswa Smk. (1), 780–789.
- Branch. (2009). *"Instructional Design: The ADDIE Approach"*. London: Library of Congress
- Cahyana, U., Peristiwati, M., Nurhadi, F. N., & Hasyrin, S. N. (2017). Studi Tentang Motivasi Belajar Siswa Pada Penggunaan Media Mobile Game Base Learning Dalam Pembelajaran Laju Reaksi Kimia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(2), 143-155.
- Cahyanti, F. D., Sinaga, P., & Amsor, N. A. (2018). Effectiveness of the New Generation E-Book Application for Mobile Phones in Improving the Conceptual Mastery of Kinematics. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 13(2), 217. <https://doi.org/10.1504/Ijmlo.2019.10017848>
- Djidu, H., & Jailani, J. (2018). Developing Problem Based Calculus Learning Model. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 2(1), 68.
- Fiqri, Y. A., Kurniawati, K., & Sarkadi, S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Dan Minat Baca Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMAN 1 Argamakmur Bengkulu Utara. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(1), 73-86.
- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2016). Volt Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro. *VOLT : Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11–16.
- Kasman, R., & Achyanadia, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Integrasi Nasional Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(3), 264 - 279
- Koderi. (2017). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis SAVI Untuk Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(3), 206–223.
- Manasia, L. (2015). Enjoyment of Learning in Upper Secondary Education. An Exploratory Research. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 180(December), 639–646.
- Miraza, R., Jufrida, J., & Pathoni, H. (2018). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Edmodo dengan Pendekatan Saintifik pada Materi Gelombang Bunyi. *Jurnal Pendidikan Fisika- Journal of Physics Education*, 6(3), 259-268.

- Nurkhalisa, S., Fari, F., & Ummayah, D. (2017). Etse-Module "The Benefits of Acidic Bases in Life" *Ethnoscience Based Demak Society in the Utilisation of Lime*. 6(7), 1396–1400.
- Pathoni, H., Jufrida, J., Saputri, I., & Sari, W. (2017). Persepsi Mahasiswa terhadap E-Modul Pembelajaran Mata Kuliah Fisika Atom dan Inti. *JURNAL EKSAKTA PENDIDIKAN (JEP)*, 1(1), 55-52.
- Perdana, F. A., Sarwanto, S., Sukarmin, S., & Sujadi, I. (2017). Development Of E-Module Combining Science Process Skills And Dynamics Motion Material To Increasing Critical Thinking Skills And Improve Student Learning Motivation Senior High School. *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series*, 1(1), 45.
- Pujiastuti, Kawuryan, Dan Ambarwati. (2017). “Evaluasi Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar”. *Jurnal Kependidikan*, Vol.1 No.2
- Rahmadi, I. F., Khaerudin, & Kustandi, C. (2018). Kebutuhan Sumber Belajar Mahasiswa Yang Mendukung Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Teknologi Pendidikan Vol.*, 20(2).
- Setiawan, M. A., Dasna, I. W., & Marfu’ah, S. (2016). Pengaruh Bahan Ajar Multimedia Terhadap Hasil Belajar Dan Persepsi Mahasiswa Pada Matakuliah Kimia Organik I. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(4), 746-751.
- Silalahi, P. (2015). Pengembangan Model Pelatihan Pengintegrasian Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Vol.*, 17(1), 1–14.
- Subali, Sopyan, dan Ellianawati. (2015). Developing Local Wisdom Based Science Learning Design To Establish Positive Character In Pengembangan Desain Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mengembangkan Karakter Positif Di Sekolah Dasar. 11(1), 1–7.
- Sukasni, A., & Efendy, H. (2017). The Problematic Of Education System in Indonesia and Reform Agenda. *International Journal of Education*, 9(3), 183.
- Suyatna, A., Maulina, H., Rakhmawati, I., & Khasanah, R. A. N. (2018). Electronic Versus Printed Book: Comparison Study on the Effectivity of Senior High School Physics Book. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(4), 391–398.
- Sujoko. (2013). “Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 1 Geger Madium”. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, Vol.1 No.1
- Supartinah, Kawuryan, Dan Hastuti. (2018). “Pedoman Penjenjangan Buku Bacaan Berbahasa Jawa Bermuatan Pendidikan Karakter Untuk Sekolah Dasar”. *Jurnal Kependidikan*, Vol. 2 No.1
- Syamsuriyanti Dan Sukirno. (2018). “Faktor Determinan Profesionalisme Guru”. *Jurnal Kependidikan*, Vol.2 No.1
- Wulansari, E. W., Kantun, S., & Suharso, P. (2018). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal Untuk Siswa Kelas Xi Ips Man 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1),